PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* TOPIK KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA SISWA KELAS IV SDN 17 TARAWEANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dan Kewajiban Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Andi Matappa

MUKARRAMA

919862060034

ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* TOPIK KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA SISWA KELAS IV SDN 17 TARAWEANG

Atas Nama Saudara :

Nama	: Mukarrama
NIM	: 919862060034
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 2023

Disetujui Oleh:

skPembimbing I

Dr. SRI RAHAYUNINGSIH, M.Pd.

Pembimbing II

A.AZTRI FITHRAYANI ALAM, SH., S.Pd., MH.

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Sabtu, 14 Oktober 2023

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.,MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd (.....)

Sekretaris : A. Aztri Fithrayani Alam, SH., S.Pd., M.H (.....)

Penguji : 1. Andi Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd (.....)

2. A. Aztri Fithrayani Alam, SH., S.Pd., M.H (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tanga dibawah ini:

Nama : Mukarrama

NPM : 919862060034

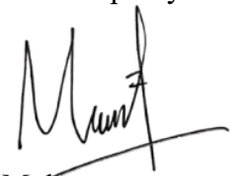
Jurusan/ Program Studi : Ilmu Pendidikan/PGSD

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOOK TOPIK KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA SISWA KELAS IV SDN 17 TARAWEANG

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala hal sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian haro ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 2023

Yang membuat pernyataan



Mukarrana

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

MOTTO

وَجَدَ جَدَّ مَنْ

" Barangsiapa Yang Bersungguh-Sungguh, Maka Ia Akan Berhasil"

(Mahfuzat)

"Bekerja keraslah untuk meraih apa yang kamu inginkan, karena hanya dengan usaha yang keraslah kita dapat meraih kesuksesan."

– Imam Ghazali

Persembahan

" Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orangtua saya, segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan kepada dua orang paling berharga dalam hidup saya. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada diri kita sendiri, terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna. Bapak dan mama telah melalui banyak perjuangan untuk memberikan yang tebaik kepada anak-anaknya, tapi saya berjanji tidak akan membiarkan semua itu sia-sia, saya akan melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Saya akan tumbuh untuk menjadi yang terbaik yang saya bisa, Pencapaian ini adalah persembahan istimewa saya untuk dua orang paling berharga dihidup saya."

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

ABSTRAK

Mukarrama, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Topik Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Siswa Kelas IV SDN 17 Taraweang. Skripsi. Dibimbing Oleh SRI Rahayuninsih, dan A.Aztri Fithrayani Alam, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk pembelajaran ilmu pengatahuan sosial materi keberagaman budaya bangsaku. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D *(research and development),* dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap yakni: *analysis, design, development, implementation, and evaluation.* validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, dan diujicobakan kepada 23 siswa kelas IV SDN 17 taraweang.

Hasil penelitian ini adalah terciptanya produk media pembelajaran *scrapbook* yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk pembelajaran ilmu pengatahuan sosial materi keberagaman budaya bangsaku. Hasil pengujian validasi ahli media yaitu memperoleh presentase sebesar 76% dengan kategori “Valid”. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 76% dengan kategori “ Valid”. Hasil uji kepraktisan angket respon guru memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat praktis”. Sedangkan hasil angket respon memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori “Sangat praktis”. Hasil uji keefektifan yang dilihat dari hasil tes hasil belajar pretest dan postest sebelum menggunakan media dan setelah menerapkan media pembelajaran *scrapbook*. Hasil penilaian N-Gain memperoleh nilai rata rata hasil pretest dan post-test dengan rata rata 0,73 berada pada kriteria sedang. hal ini menujukkan bahwa media pembelajaran scrapbook yang dikembangkan telah bersifat valid, praktis, dan efektif. sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran ilmu pengatahuan sosial, materi keberagaman budaya bangsaku.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Scrapbook,* keberagaman budaya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

ABSTRACT

Mukarrama, 2023. Development of Scrapbook Learning Media on the Topic of Cultural Diversity of My Nation for Class IV Students at SDN 17 Taraweang. Thesis. Supervised by SRI Rahayuninsih, and A.Aztri Fithrayani Alam, STKIP Andi Matappa Primary School Teacher Education Study Program.

This research aims to produce scrapbook learning media that is valid, practical and effective for learning social sciences about the cultural diversity of my people. This type of research uses R&D (research and development) research, with the ADDIE development model which has 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation was carried out by media experts and material experts, and tested on 23 class IV students at SDN 17 Taraweang.

The result of this research is the creation of a scrapbook learning media product that is valid, practical, and effectively used for learning social sciences about the cultural diversity of my people. The results of media expert validation testing obtained a percentage of 76% in the "Valid" category. Meanwhile, the validation results from media experts obtained a percentage of 76% in the "Valid" category. The results of the practicality test of the teacher response questionnaire obtained a percentage of 90% in the "Very practical" category. Meanwhile, the response questionnaire results obtained a percentage of 93% in the "Very practical" category. The results of the effectiveness test are seen from the results of the pretest and posttest learning outcomes before using the media and after applying the scrapbook learning media. The results of the N-Gain assessment obtained an average score of pretest and post-test results with an average of 0.73, which is in the medium criteria. This shows that the scrapbook learning media developed is valid, practical and effective. so it is suitable to be used as a learning medium for learning social sciences, material on the cultural diversity of my people.

Keywords: Learning Media, Scrapbook, cultural diversity

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbtas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih setinggi-tingginya kepada:

1. Cinta pertama dan pntu surgaku bapak tercinta Arifin dan mama tercinta Sohra, atas jerih payahnya yang telah membesarkan mencurahkan kasih sayangnya, mendoakan, memberikan dukungan moral maupun materi, motivasi dan membiayai pendidikan saya, sehingga dapat menyelesaikan studi.
2. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, SH Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
4. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

guru sekolah dasar.

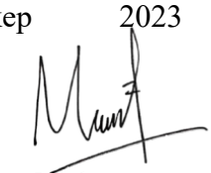
5. Dr. Sri Rahayuningsih M.Pd, selaku Pembimbing I dan A.Aztri Fithrayani Alam, SH., S.Pd., MH, Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan serta motivasi yang sangat berharga, baik selama menempuh pendidikan maupun saat penyusunan skripsi.
6. A. Yunarni Yusri., S.Pd., M.Pd selaku penguji I dan Khaerun Nisaa Tayyibu S.Pd., M.Pd selaku penguji II.
7. Khaerun Nisaa Tayyibu S.Pd., M.Pd dan Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd selaku validator I dan validator II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
8. Seluruh Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Program Studi Pendidikan guru sekolah dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
9. Staf Akademik STKIP Andi Matappa yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempu pendidikan.
10. Staf perpustakaan yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi dengan memberikan izin untuk meminjam buku-buku yang sangat bermanfaat bagi penulis..
11. Sahabatku (Tim Pejuang Dollar) dan keluarga yang selalu memberikan nasehat dan motivasi.
12. Teman-teman angkatan 2019 Pendidikan guru sekolah dasar yang telah menemani perjalanan penulis sampai sejauh ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

13. *Last but not least,* untuk diri saya sendiri. Terimakasih sudah bertahan, keluar dari zona nyaman, dan berjuang sampai saat ini, atas banyaknya harapan dan impian yang harus diwujudkan. Terimakasih untuk selalu percaya bahwa segala niat baik dan harapan akan selalu diberikan kemudahan. Selamat bergelar sarjana, S.Pd. Proud of me!!!!

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin Allahummah Aamiin

Pangkep 2023



Mukarrama

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL..... i

HALAMAN JUDUL..... ii

LEMBAR PENGESAHAN..... iii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI..... iv

MOTTO..... v

ABSTRAK..... vi

KATA PENGANTAR..... ix

DAFTAR ISI..... xii

DAFTAR TABEL..... xiv

DAFTAR GAMBAR..... xvi

DAFTAR LAMPIRAN..... xviii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang..... 1

B. Rumusan Masalah..... 6

C. Tujuan Penelitian..... 7

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan..... 7

E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan..... 8

F. Definisi Istilah..... 9

G. Manfaat Penelitian..... 12

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN

MODEL HIPOTETIK..... 13

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

A. Kajian Pustaka....13
B. Kerangka Pengembangan....28
C. Model Hipotik Pengembangan....31
BAB III METODE PENELITIAN....32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian....32
B. Lokasi penelitian dan Waktu Penelitian....33
C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan....33
D. Teknik Pengumpulan Data....37
E. Instrumen Pengembangan....39
F. Teknik Analisis Data....49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN....50
A. Hasil Penelitian Pengembangan....50
B. Pembahasan....75
BAB V KESIMPULAN....80
A. Kesimpulan....80
B. Saran....81
DAFTAR PUSTAKA....82
LAMPIRAN....85
DOKUMENTASI....161
DAFTAR RIWAYAT HIDUP....162

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

1.1 Indikator Hasil Belajar IPS.....11

3.1 storyboard media pembelajaran *scrapbook*.....36

3.2 kisi-kisi angket ahli materi.....40

3.3 kisi-kisi angket ahli media.....41

3.4 kisi-kisi angket respon guru.....42

3.5 kisi-kisi angket respon siswa.....43

3.6 Kategori Kevalidan Produk.....43

3.7 Analisis gregory tanulasi silang2x2.....46

3.8 Kriteria validasi isi analisis gregory.....46

3.9 Kriteria Angket.....44

3.10 kriteria ketutasan klasikal.....49

3.11 Nilai Gain.....46

4.1 *Storyboar*d Media Pembelajaran *Scrapbook*.....52

4.2 Revisi Validator Terkait Produk.....53

4.3 Rangkuman hasil penilaian validator.....64

4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....63

4.5 Hasil Rekapitulasi kevalidan Ahli Materi.....67

4.6 Validasi Ahli Media.....68

4.7 Hasil Rekapitulasi kevalidanAhli Media.....69

4.8 Hasil rekapitulasi analisis grergoty dua validator.....70

4.9 Hasil Angket Respon Guru.....71

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

4.10Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru.....72

4.11Respon Siswa Kelas IV.....72

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

DAFTAR GAMBAR

Nomor **Judul** **Halaman**

2.1 Kerangka Pengembangan.....30

2.2 Model Hipotetik Pengembangan Perangkat Addie.....31

4.1 Tampilan Sampul Media.....55

4.2 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media *Scrapbook*.....*55*

4.3 Tampilan Isi Petunjuk Penggunaan Media *Scrapbook*.....*56*

4.4 Tampilan Gambar Keberagaman Budaya Bangsa (Pakaian Adat).....56

4.5 Tampilan Gambar Keberagaman Budaya Bangsa (Tari Tradisional).....57

4.6 Tampilan Gambar Keberagaman Budaya Bangsa
(Alat Musik Tradisional).....57

4.7 Tampilan Gambar Keberagaman Budaya Bangsa
(Makanan Tradisional).....57

4.8 Tampilan Gambar Keberagaman Budaya Bangsa
(Rumah Adat).....58

4.9 Tampilan Depan Provinsi Sulawesi Selatan.....58

4.10 Tampilan Petunjuk Materi Keberagaman Provinsi Sulawesi
Selatan.....59

4.11 Tampilan Gambar Dan Penjelasan Materi Kebaragaman Provinsi
Sulawesi Selatan.....59

4.12 Tampilan Depan Provinsi Kalimantan Selatan.....59

4.13 Tampilan Petunjuk Materi Kebaragaman Provinsi
Kalimnatan Selatan.....60

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

4.14 Tampilan Isi Gambar Dan Penjelasan Materi Keberagaman Provinsi Kalimantan Selatan.....60
4.15 Tampilan Depan Provinsi Sumatera Selatan.....60
4.16 Tampilan Petunjuk Materi Kebaragaman Provinsi Sumatera Selatan.....61
4.17 Tampilan Gambar Dan Penjelasan Materi Keberagaman Provinsi Sumatera Selatan.....61
4.18 Tampilan Depan Provinsi Jawa Barat.....61
4.19 Tampilan Petunjuk Materi Keberagaman Provinsi Jawa Barat.....62
4.20 Tampilan Gambar Dan Penjelasan Materi Keberagaman Provinsi Jawa Barat.....62
4.21 Tampilan Depan Provinsi Papua.....62
4.22 Tampilan Petunjuk Materi Keberagaman Provinsi Papua.....63
4.23 Tampilan Gambar Dan Penjelasan Materi Keberagaman Provinsi Papua.....63
4.24 Tampilan Biografi Penulis.....63
4.25 Diagram Hasil Angket Respon Guru.....71
4.26 Diagram Hasil Angket Respon Siswa.....73

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....86

a. Validasi Ahli Media.....87

b. Validasi Ahli Materi.....92

c. Validasi RPP.....100

d. Validasi Soal Tes Hasil Belajar.....106

Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....110

a. Rpp.....111

b. Kisi-Kisi Soal THB.....115

c. Soal THB.....122

d. Angket Respon Guru.....146

e. Angket Respon Siswa.....150

f. Rekapitulasi hasil angket respon siswa.....154

g. Rekapitulasi tes hasil belajar (pretest).....155

h. Rekapitulasi tes hasil belajaar (postes).....156

Lampiran 3 Persuratan.....157

a. Surat Keterangan Perbaikan Ujian proposal.....158

b. Surat keterangan perbaikan ujian hasil.....159

c. Surat Penelitian.....160

d. Surat keterangan validasi instrumen.....161

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang besar dalam memajukan suatu negara. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga mampu berpartisipasi dalam membangun bangsa dan negara, serta siap bersaing secara global. Pemerintah melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Nurkholis, 2013:26) " pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup yang menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakat". Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu obyektif yang ditentukan, mempegaruhi perubahan sikap, dan keterampilan peserta didik.

Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya dilaksanakan dengan memadukan ketiga ranah tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

pembelajaran yang menggunakan tema. Setiap mata pelajaran yang ada diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan. Pada tingkat kelas IV semester 1 terdapat 5 tema, yaitu tema Indahnya Kebersamaan, Selalu Berhemat Energi, Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Berbagai Pekerjaan, dan Pahlawanku. Penggunaan tema ini bertujuan supaya pembelajaran yang dilaksanakan lebih kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Tema pertama di kelas IV adalah Indahnya Kebersamaan. Dalam tema Indahnya Kebersamaan terdapat 3 sub tema, salah satunya adalah Keberagaman Budaya Bangsaku. Subtema ini memperkenalkan kepada siswa mengenai keberagaman suku dan kebudayaan yang ada di Indonesia, mulai dari tarian tradisional, rumah adat, senjata tradisional, lagu daerah, bahasa daerah dan pakaian adat. Oleh karena itu, tema ini menjadi substansi yang sangat penting dalam upaya memperkenalkan siswa akan kebudayaan yang ada di Indonesia sebagai salah satu kekayaan yang tidak ternilai.

Seiring dengan kemajuan zaman khususnya dalam bidang pendidikan, media pembelajaran dianggap penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri ialah suatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tersebut berjalan dengan efektif (Rosihah & Pamungkas, 2018). Penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, selain itu tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai karena materi yang diajarkan oleh guru akan jelas serta mudah di pahami oleh peserta didik. Dengan adanya beragam media, maka masing-masing media memiliki karakter yang berbeda -beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan seksama dan benar agar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

dapat digunakan secara benar. Media pembelajaran dapat dikembangkan dan dibuat sesuai dengan kubutuhan siswa serta lingkungan belajarnya, sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat belajar dan pemahaman siswa (Iqbal, dkk., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 17 Taraweang. Peneliti menemukan masalah, berdasarkan masalah yang ditemukan akan dirincikan sebagai berikut:

Masalah pertama, pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi. Hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas IV mengatakan bahwa salah satu hambatan dalam mengajarkan materi pembelajaran keberagaman budaya bangsaku adalah kurangnya media pembelajaran menarik. Selama ini guru hanya menggunakan media poster yang tertempel di dalam kelas untuk menunjukkan gambar keberagaman budaya bangsa sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.

Masalah kedua, siswa cenderung menyukai media pembelajaran yang menunjukkan gambar atau berupa video yang sifatnya konkret atau terlihat nyata karena siswa dapat meraba dan lihat secara langsung. Namun karena terbatasnya penggunaan media dalam materi pembelajaran keberagaman budaya menyebabkan siswa bosan karena hanya tertuju dalam satu objek yaitu media poster didalam kelas.

Masalah ketiga, adapun permasalahan yang ditemukan peneliti dilokasi penelitian yaitu media poster hanya terfokus oleh indra penglihatan menyebabkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran meningkat, siswa dapat memahami secara nyata materi yang diberikan, siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Cahyani, dkk (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD". Namun, media yang dikembangkan berfokus pada materi dongeng dalam peningkatan minat literasi siswa SD, sehingga peneltii mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* materi keberagaman budaya bangsaku dalam membantu peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Cahyani, dkk (2021) dengan penelitian yang akan dikembangkan penulis yaitu desain media, lokasi penelitian, dan materi yang disajikan.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul " **Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Topik Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Siswa Kelas IV SDN 17 Taraweang".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran *scrapbook* pada tema keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV SDN 17 Taraweang?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media *scrapbook* pada topik keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV SDN 17 Taraweang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran *scrapbook* pada topik keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV SDN 17 Taraweang.
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada topik keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV SDN 17 Taraweang.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran *scrapbook* diharapkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *scrapbook* dikhususkan penggunanya untuk materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV SDN 17 Taraweang. Media ini digunakan selain untuk membantu siswa agar lebih memahami materi juga bisa digunakan untuk semangat belajar siswa.
2. Media pembelajaran *scrapbook* khusus mencakup materi keberagaman budaya bangsaku pada kelas IV pada mata pelajaran ilmu pengatahuan sosial.
3. Media pembelajaran *scrapbook* didesain menarik menyesuaikan dengan tema materi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Pengembangan

a. Pengertian pengembangan

Pengembangan merupakan proses, cara, perbuatan, menjadikan lebih sempurna. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dengan metode *Research & Development (R&D)*. Menurut Saputro (2021) *"Research & Development* merupakan metode penelitian pengembangan yang cocok untuk peneliti yaang bertujuan dalam menemukan produk baru/menemukan sesuatu yang baru/something new dan pengembangan produk yang telah ditemukan". Menurut Sugiyono (2012) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kefektifan produk tersebut.

Menurut Hamid (2013) pengembangan adalah usaha meningkatkan kualitas seperti yang terdapat dalam proses pembelajaran, baik secara material maupun metode dan subtansinya. Secara material, artinya dari aspek bahan ajar yang diserasikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan subtansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

telah ditemukan serta menghasilkan produk tertentu yang dapat membantu usaha dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik dari peningkatan kualitas media pembelajaran, bahan ajar, metode, dan strategi pembelajaran.

b. Model-model pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ada beberapa model pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan yakni model *ADDIE, Plomp, Borg and Gall, dan Ragan and Smit*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi, and Evaluasi).*

c. Syarat-syarat pengembangan

Pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan syarat-syarat pengembangannya. Beberapa syarat yang harus diperhatikan antara lain: validitas, praktikalitas dan efektivitas. Ketiga istilah ini mempunyai makna yang berbeda dalam penafsirannya. Untuk lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Validitas *(validity)*

Validitas merupakan suatu istilah yang dipakai untuk menguji suatu penelitian. Menurut Allen & Msarrotz (2010) “Validitas (kesahihan) adalah kualitas yang menunjukkan hubungan antara suatu pengukuran (diagnosis) dengan arti atau tujuan kriteria belajar atau tingkah laku”. Dan menurut Sugiyono (2018) “uji validitas digunakan untuk mengukur sah tidaknyaa suatu kuessioner”

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validitas adalah konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengkur apa yang seharusnya diukur

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

menunjukkan hubungan antara suatu pengukuran (diagnosis) dengan arti atau tujuan kriteria belajar atau tingkah laku dan sebuah data dapat dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan senyatanya.

2) Praktikalitas *(practicality)*

Praktis merupakan langkah dalam melihat penggunaan produk yang akan dihasilkan. Praktikalitas adalah sesuatu yang bersifat praktis dengan maksud mudah dan senang menggunakannya (Depdiknas, 2008). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kepraktisan merupakan dasar acuan pada kondisi perangkat pembelajaran pada saat diuji coba agar guru dan peserta didik mudah dalam menggunakannya, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, menarik dan menyenangkan, dan berguna bagi kehidupan peserta didik yang mendasarkan kepada biaya, waktu yang diperlukan untuk menyusun, keindahan penyusunan, mudahnya peskoran dan mudahnya penginterpretasian hasilnya.

3) Efektivitas *(Efectivity)*

Istilah efektivitas merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar praktisi pendidikan. Menurut KBBI “efektivitas adalah keadaan yang berpengaruh, kemanjuran, dan kemujaraban terhadap usaha yang dilakukan”. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah ketepatan dan kesesuaian penggunaan dengan sasaran yang diharapkan sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi setiap pengguna untuk mendiskripsikan keefektifan pembelajaran, kecermatan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sekolah, yang terdiri dari model penyajian materi pelajaran, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran, dan kompetensi guru (Susanto, 2016). Suasana pengajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada semangat belajar dan hasil belajar. Suasana pengajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan materi pelajaran.

B. Kerangka Pengembangan

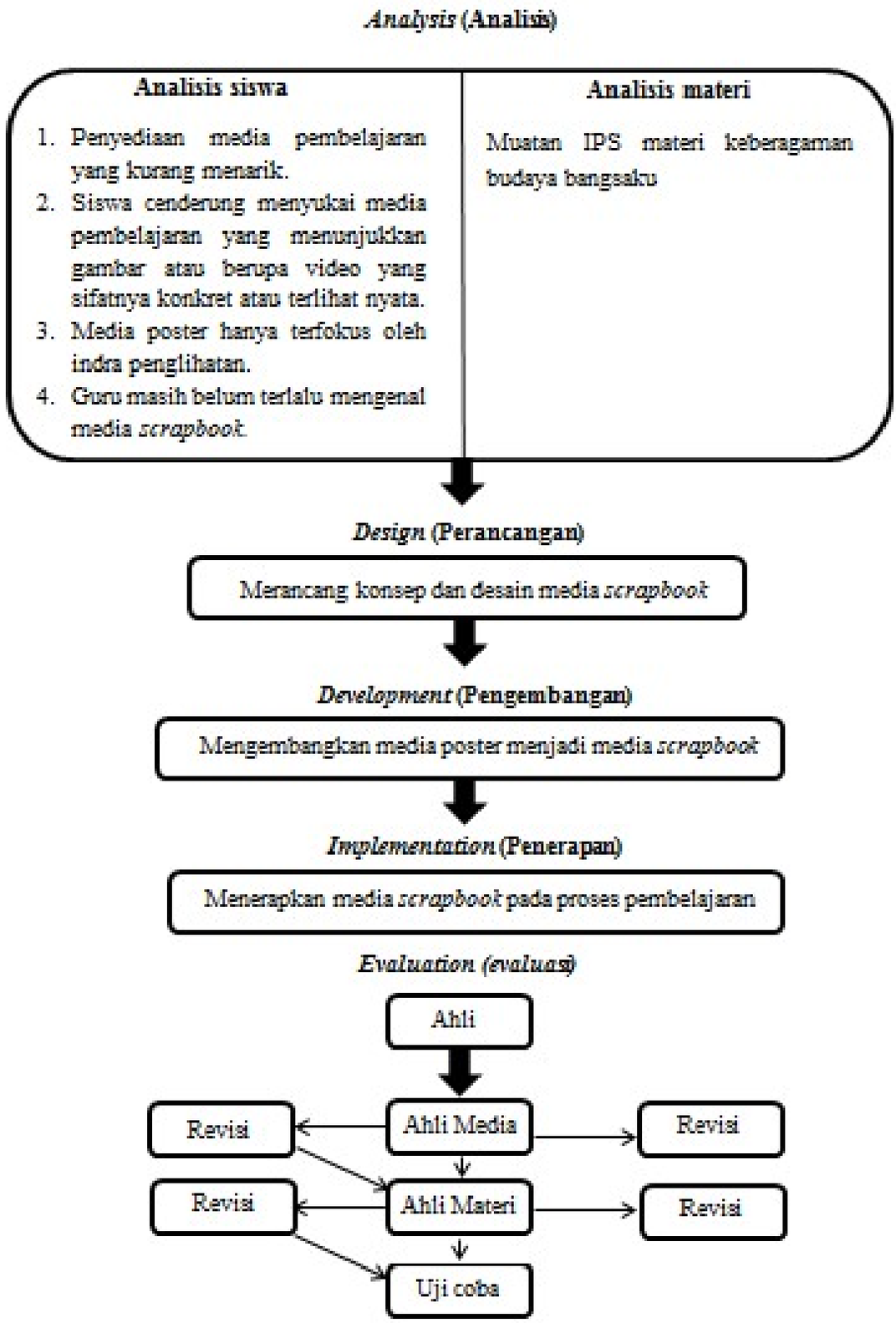
Dalam menyajikan materi, terutama materi keberagaman budaya bangsaku guru diharapkan menggunakan media pembelajaran agar siswa bisa tertarik dan memperhatikan materi pelajaran yang disajikan. Dalam menyampaikan materi pelajaran, guru hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar tujuan tersebut bisa tercapai dengan baik. Media adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran, karena dengan penggunaan media siswa akan lebih aktif pada proses pembelajaran. Sehingga siswa merasa tidak bosan dan jenuh saat belajar, karena mereka terlibat langsung pada proses pembelajaran.

Media *scrapbook* ini akan dibuat untuk dijadikan media pembelajaran pada materi keberagaman budaya bangsaku dimana dalam *scrapbook* ini akan tersaji gambar-gambar serta catatan penting namun juga ada unsur pembelajaran di dalamnya, karena *scrapbook* ini memadukan materi pelajaran. Media *scrapbook* dibuat seperti buku yang dimana berisi gambar atau foto yang sesuai dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

materi serta catatan penting untuk menjelaskan gambar atau foto yang ditempel. *Scrapbook* ini akan menjadi inovasi baru dalam penggunaan media di SDN 17 Taraweang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

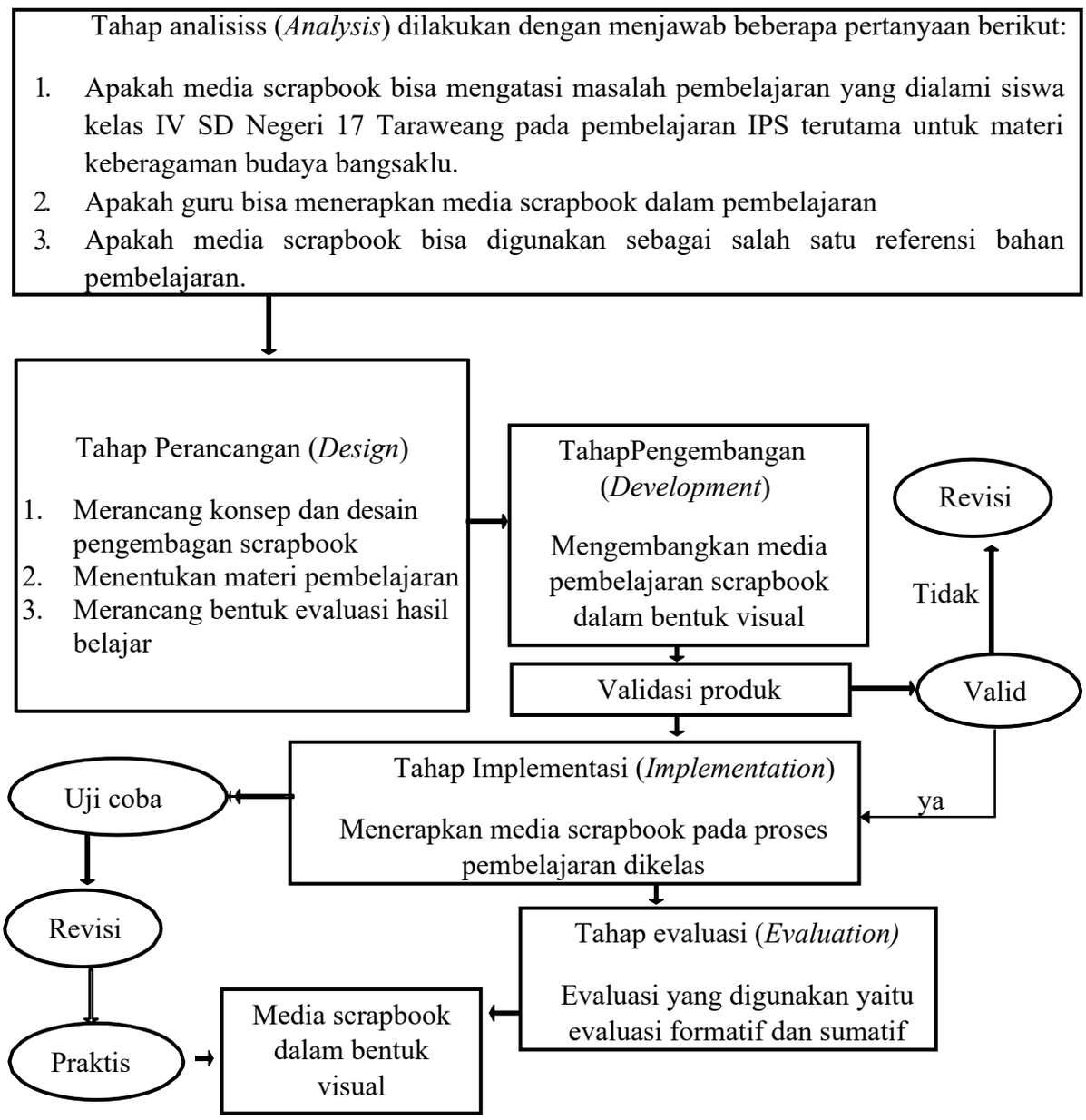


Gambar 2.1 Kerangka Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

C. Model Hipotetik Pengembangan

Model *ADDIE* adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan. Terdiri dari 5 tahapan*; Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.* Pengembangan media scrapbook bisa dilihat pada bagan tahap pengembangan berikut :



Gambar 2.2 Model Hipotetik Pengembangan Perangkat *ADDIE*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development (R&D).* Penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji suatu produk di dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Veronica, 2018).

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan campuran antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Adapun model pengembangan yang akan digunakan adalah model *ADDIE.* Model *ADDIE* merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 hal tersebut dilakukannya untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini memiliki lima tahap utama dalam pengembangannya, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kelima tahap tersebut akan digunakan pada pengembangan media pembelajaran scrapbook topik keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IV SDN 17 Taraweang (Kustandi & Darmawan, 2020).

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan *ADDIE* dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematik. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

B. Lokasi Penelitian

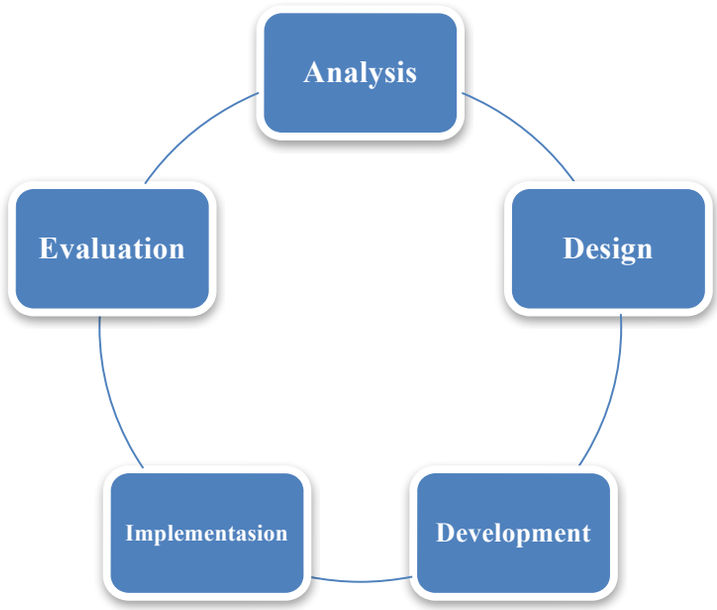
Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 17 Taraweang yang terletak di Desa. Bara batu, Kec. Labakang , Kab. Pangkep, Prov. Sulawesi Selatan dengan jumlah siswa 15 orang. Pertimbangan peneliti memilih SDN 17 Taraweang sebagai tempat penelitian karena penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal, media pembelajaran yang digunakan guru untuk menjelaskan materi keberagaman budaya bangsa hanya berupa gambar dari poster keberagaman budaya bangsa, oleh karena itu peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* yang didesain dalam bentuk visual yang bertujuan agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sehingga hasil belajar siswa bisa mengalami peningkatan.

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan

Model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model *ADDIE*. Model ini memiliki lima fase atau tahap utama, yaitu: *(A)nalysis., (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation.*

Secara prosedural langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari *ADDIE* adalah sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw



Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan model *ADDIE* dimana model ini memiliki lima tahapan utama yaitu: : *(A)nalysis., (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation*, dan *(E)valuation*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran scrapbook materi keberagaman budaya bangsaku. Berikut ini tahapan-tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada penelitian pengembangan model *ADDIE.*

1. Tahap analisis (*Analysis)*

Tahap analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti, yang dimana dalam analisis adalah mengumpulkan informasi alasan peneliti mengapa harus dibuatnya produk dan apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan suatu produk sehingga produk tersebut nantinya dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Pengembangan media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

pembelajaran tersebut diawali dengan penemuan masalah dalam proses pembelajaran yang dialami siswa. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan tujuannya agar peneliti dapat mengindetifikasi produk yang sesuai dengan sasaran.

2. Tahap desain (*Design)*

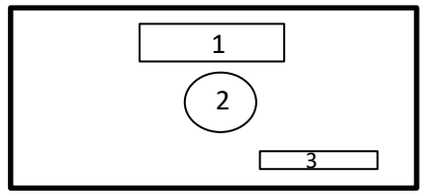
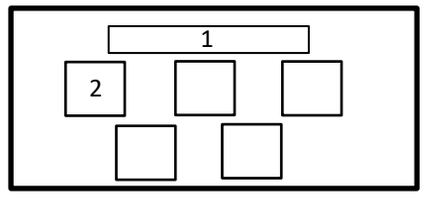
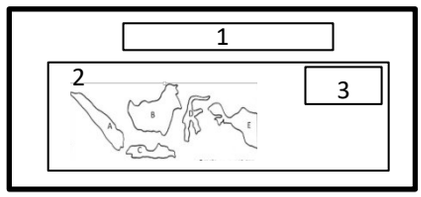
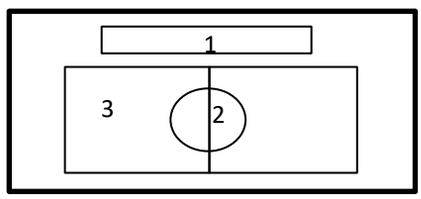
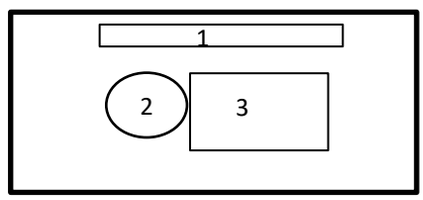
Tahap desain ini berisi kegiatan seperti mengidentifikasikan serta merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap ini peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dan merancang materi yang akan digunakan. spesifikasi produk yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran scrapbook yang berbahan dasar karton board berbentuk seperti buku yang isinya mencakup materi yang telah ditentukan oleh peneliti.

a. Pembuatan desain media (*storyboard*)

Storyboard adalah gambaran media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat dalam media pembelajaran. *Storyboard* yang merupakan garis besar isi media pembelajaran secara keseluruhan. *Storyboard* berfungsi sebagai ide awal dan panduan peneliti untuk mempermudah pembuatan Media Pembelajaran *Scrapbook.* Dibawah ini merupakan gambaran media pembelajaran *scrapbook* yang akan dikembangkan peneliti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

Tabel 3.1 *Storyboard* Media Pembelajaran *Scrapbook*

No	Rancangan halaman	Keterangan
1		1. Judul scrapbook 2. Ilustrasi gambar keberagaman 3. Nama penulis
2		1. Judul petunjuk penggunaan 2. Kotak petunjuk penggunaan
3		1. Judul bidang keberagaman 2. Ilustrasi peta 3. Amplop petunjuk
4		1. Judul provinsi 2. Ilustrasi peta 3. Isi gambar keberagaman
5		1. Judul biografi penulis 2. Gambar penulis 3. Biografi penulis

b. Perancangan materi

Perancangan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran dan menetapkan materi tersebut. Materi yang ditetapkan adalah keberagaman budaya bnagsaku.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku muatan pelajaran ilmu pengatahuan sosial. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa hal yang dikaji, meliputi: 1) prosedur pengembangan produk dengan menggunakan model *ADDIE*, dan 2) uji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran *scrapbook.*

1. Prosedur Pengembangan Produk Dengan Menggunakan Model ADDIE

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *srapbook* untuk memenuhi kebutuhan guru yang mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keberagaman budaya bangsa. Pada pengembangan media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku, peneliti menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model *ADDIE*.

a. Tahap analisis *(Analysis)*

Tahap analisis adalah tahap pertama yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yang dimana pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi siswa dikelas IV SDN 17 Taraweang dan wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa cenderung menyukai media pembelajaran yang menunjukkan gambar atau berupa video yang sifatnya konkret atau terlihat nyata

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

karena siswa dapat meraba dan dilihat secara langsung. Namun karena terbatasnya penggunaan media dalam materi pembelajaran keberagaman budaya menyebabkan siswa bosan karena hanya tertuju dalam satu objek yaitu media poster didalam kelas. Dan pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi. Hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas IV mengatakan bahwa salah satu hambatan dalam mengajarkan materi keberagaman budaya bangsaku adalah kurangnya media pembelajaran menarik. Selama ini guru hanya menguunakan media poster yang tertempel di dalam kelas unutk menunjukkan gambar keberagaman budaya bangsa sehingga pembelajaran kurang siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.

Pemilihan materi disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, serta indikator kompetensi yang diajarkan agar sesuai dan relevan. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah keberagaman budaya bangsaku.

Berdasarkan masalah-masalah yang muncul, maka dikembangkan media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IV SDN 17 Taraweang.

b. Tahap desain (*Design)*

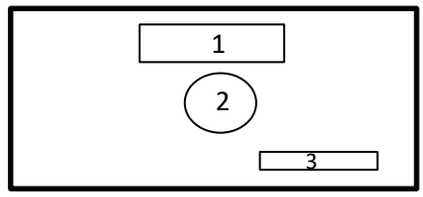
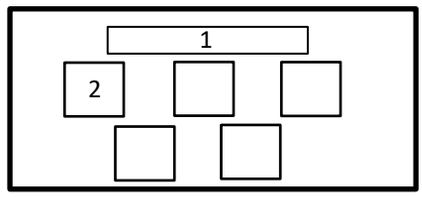
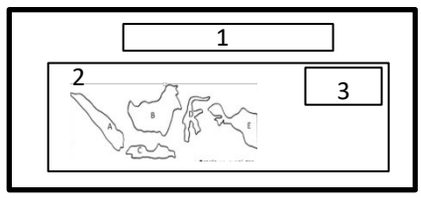
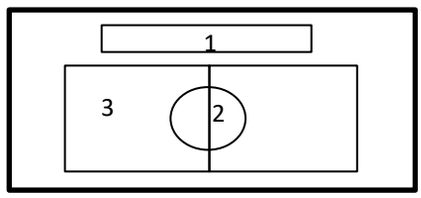
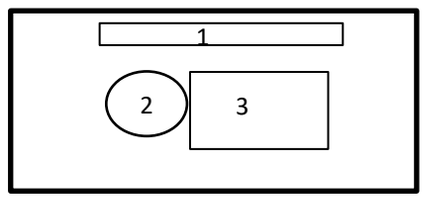
Setelah peneliti mendapatkan data-data terkait analisis kebutuhan guru dan siswa, maka langkah selanjutnya adalah mendesain produk berupa media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku. Dalam tahap desain peneliti mendesain media pembelajaran dan yang akan digunakan pada proses penelitian. Adapun desain media atau rancangan produk yaitu sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

1) Pembuatan desain media *(Storyboard)*

Storyboard telah dibuat oleh pengembang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Media Pembelajaran *Scrapbook*

No	Rancangan halaman	Keterangan
1		1. Judul scrapbook 2. Ilustrasi gambar keberagaman 3. Nama penulis
2		1. Judul petunjuk penggunaan 2. Kotak petunjuk penggunaan
3		1. Judul bidang keberagaman 2. Ilustrasi peta 3. Amplop petunjuk
4		1. Judul provinsi 2. Ilustrasi peta 3. Isi gambar keberagaman
5		1. Judul biografi penulis 2. Gambar penulis 3. Biografi penulis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

2) Perancangan materi

Perancangan materi dibuat berdasarkan analisis kebutuhan dan kendala-kendala yang telah dibahas sebelumnya. Media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan indikator pencapaian yang telah dibahas sebelumnya pada analisis kebutuhan. Materi yang ditetapkan dalam media pembelajaran *Scrapbook* adalah materi keberagaman budaya bangsaku.

c. Tahap pengembangan *(Development)*

Peneliti membuat produk awal berupa media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IV. Setelah peneliti membuat media pembelajaran *scrapbook,* peneliti kemudian menyerahkan media tersebut kepada 2 validator ahli yang terdiri dari dua dosen STKIP Andi Matappa yaitu ibu Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd dan bapak Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd., untuk kemudian diberi lembar validasi ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan.

Berikut ini beberapa hasil revisi dari validator terkait media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku.

Tabel 4.2 Revisi validator terkait produk

No	Validator	Kritik/Saran	Revisi
1	ibu Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd	Background pada sampul media *scrapbook* yang dikembangkan sebaiknya diganti dengan warna yang lebih cerah	Background pada sampul media *scrapbook* yang dikembangkan telah diganti dengan warna yang lebih cerah
		Ilustrasi gambar keberagaman sebaiknya disesuaikan dengan peletakan pada peta setiap provinsi.	Ilustrasi gambar keberagaman telah disesuaikan dengan peletakan pada peta setiap provinsi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

		Sebaiknya ditambahkan petunjuk penggunaan agar lebih mudah digunakan	Telah ditambahkan petunjuk penggunaan agar lebih mudah digunakan
		Bahan media yang digunakan diperkuat lagi agar tidak mudah rusak	Bahan media yang digunakan telah diperkuat lagi agar tidak mudah rusak
		Setiap gambar yang terdapat dalam lembaran media sebaiknya ditambahkan petunjuk	Setiap gambar yang terdapat dalam lembaran media telah ditambahkan petunjuk
		Menambahkan biografi penulis pada akhir lembaran media	Telah Menambahkan biografi penulis pada akhir lembaran media
2	bapak Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd	Warna font pada judul media sebaiknya warnanya lebih dicerahkan agar tidak menyatu dengan background	Warna font pada judul media telah warnanya lebih dicerahkan agar tidak menyatu dengan background
		Menambahkan nama penulis disampul media	Telah menambahkan nama penulis disampul media
		Menambahkan nama media disampul diatas judul materi media	Telah menambahkan nama media disampul diatas judul materi media

Setelah media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku direvisi/diperbaiki sesuai saran ahli media dan ahli materi, maka diperoleh hasil akhir tampilan media pembelajaran *scrapbook* sebagai berikut:

1) Sampul media *scrapbook*

Sampul berisi judul media, nama penulis dan ilustrasi/gambar sebagai pendukung judul. Judul pada media ini adalah " *Scrapbook* Keberagaman Budaya Bangsaku". Adapun tampilan sampul pada media *scrapbook* seperti dibawah ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Analisi kebutuhan penggunaan media *scrapbook* yang dilakukan berdasarkan model *ADDIE,* diperoleh hasil bahwa media *scrapbook* ini benar-benar dibutuhkan oleh siswa, hal ini terbukti dari salah satu pernyataan yang ada dalam angket respon siswa bahwa media *scrapbook* ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.
2. Hasil nilai uji kevalidan, uji kepraktisan, uji keefektifan adalah sebagai berikut.
    a) Kualitas produk media pembelajaran scrapbook berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 76% dengan kategori "Valid". Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 76% dengan kategori "Valid".
    b) Hasil uji kepraktisan yang dinilai dari angket respon guru memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat praktis". Sedangkan hasil angket respon siswa terhadap memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori "Sangat praktis".
    c) Hasil uji keefektifan yang dilihat dari hasil tes hasil belajar sebelum menggunakan media dan setalh menerapkan media pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

scrapbook. Hasil penilaian N-Gain memperoleh nilai rata rata 0,73 berada pada Kriteria sedang.

B. Saran

Dari hasil penelitian serta pengembangan media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IVSD/MI, beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi guru

   Media pembelajaran *scrapbook* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran dan membantu dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

   Media pembelajaran *scrapbook* diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi keberagaman budaya bangsaku dan membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti lanjutan

   Kembangkan media pembelajaran *scrapbook* ini dengan tema yang lain sehingga setiap tema memiliki media dan bahan pembelajaran tambahan dan dapat digunakan saat pembelajaran dengan inovasi dan variasi yang lebih baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

DAFTAR PUSTAKA

Allen, & Msarrotz. (2010). Profil Perkembangan Anak. Indeks.

Arsyad, A. 2016. Media Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Edisi XXII). PT Raja Grafindo Persada

Astalini, & Kurniawan, D, A. (2019). Pengembangan Instrumen Sikap Siswa Sekolah Menengah Pertama Terhadap Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*. 07(1), 6

Arsyad*, Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm.9

Budiyono, S. (2021). Best Practices Penelitian Pengembangan (Researc & Development) Bidang Manajemen Pendidikan Ipa. Academia Publication.

Cahyani, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. Vol. 9 No. 2 pp. 337-343

Chandra, R, D, A. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vocal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember. *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*. 2(1), 61

Damayanti, M. & Ulhaq Z. (2017). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. JPGSD. Vol. 5, No. 3,

Daryanto. 2015. Media Pembelajaran. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Depdiknas. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. PT Gramedia.

Dewi & Yuliana. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 9 No. 1

Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika.* 4(2), 96

Fitri, A., Z., & Haryanti, N. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan* (Cetakan Pertama) Madani Media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

Halisah, dkk. (2021). Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Muatan IPS SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar.* 04 (2), 131-140

Hamid, Hamdani. 2013. Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia, Bandung : Pustaka Setia

Hapsari, O. T., & Wulandari, Y. (2019). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo.* Fundadikdas. 2(3), 99-108.

Hidayah. 2017. Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NU Bangil. Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Malang

Ibrahim, dkk. 2019. Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Iqbal, M., Yandari, I. A., & Pamungkas, A. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran B-Ruang Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD*. Primary. 1-10

Jennah, Rodhatul. 2009. Media Pembelajaran. Banjarmasin: Antasari Press.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Edisi Pertama). Kencana (Devisi Prenadamedia Group).

Nurkholis, (2013), *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Tekhnologi*, Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No.1.

Muktadir. 2019. Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*

Rifa'i, A. & Anni, C. T. 2012. Psikologi Pendidikan. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.

Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. Jurnal Kreano, Volume 3 Nomor 1, halaman 59-72.

Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Muallimuna. 4(1), 35-49.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

Suasari. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia untuk Kelas V SDN Wonosari Baru Gunungkidul. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Cet ke-22). Alfabeta cv

Sugiyono, (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuatitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alphabet.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1

Utami, I. S., & Sopaheluwakan, Y. B. (2018). *Pengembangan Media Buku Tempel (Scrapbook) Untuk Memahami Kebudayaan Jepang Dalam Minna No DouYou Ni Shuu.* Hikari. 6(1), 1-5.

Veronica, I., dkk, (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2(3), 260

Wahyu, Setyo. (2019). Pengembangan media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Semarang.

Yudi Hari Rayanto & Sugianti. 2020. Penelitian Dan Pengembangan Model *ADDIE* dan R2D2: Teori dan Praktek. Lembaga academic & research institue.

Zaenah, s, dkk.. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dalam Materi Bilangan Bulat. Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

INSTRUMENT ANGKET RESPON GURU

Nama : H. IRWAN, S.Pd

NIP : 197111181999051001

Instansi : SDN 17 TARAWEANG

Pendidikan :

Alamat : Bara Batu

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan **Media Pembelajaran *Scrapbook* Topik Keberagaman Budaya Bangsa Pada Murid Kelas IV SD Negeri 17 Taraweang** yang dikembangkan. Pendapat,kritik,saran,penilaian, dan komentar bapak ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembeajaran ini. Sehubungan dengan hal tesebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan Respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala :

4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimah kasih.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

Aspek Penilaian	Kriteria Penilain	Nilai				Saran
		4	3	2	1	
		SB	B	K	SK	
Aspek Materi Pembelajaran	1. Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai		✓			
	2. Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran	✓				
	3. Media pembelajaran mempermudah pendidik dalam mengajar keberagaman budaya	✓				
	4. Media *scrapbook* telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran		✓			
	5. Ketepatan media dengan dengan materi baik		✓			
Aspek kelayakan media	6. Media kuat dan tahan lama		✓			
	7. Media mudah dipakai atau digunakan peserta didik	✓				
	8. Media dapat digunakan secara berulang ulang		✓			
	9. Media yang dikembangkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya	✓				
	10. Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik	✓				
	11. Kejelasan peraturan dalam media pembelajaran mempermudah peserta didik dalam penggunaan media		✓			
	12. Media pembelajaran *scrapbook* sangat berperan dalam pembelajaran	✓				
	13. Penggunaan media membantu pemahaman peserta didik	✓				

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

	14. Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi	✓				
	15. Penggunaan media pembelajaran ini membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran	✓				
Total keseluruhan						

Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diguanakan dalam pembelajaran
2. Layak untuk digunakandlaam pembelajaran sesuai revisi
3. Tidak layak untuk dignakan dalam pembelajran

Pangkep, 2023

Guru Kelas IV

.....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

"Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Topik Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Murid Kelas IV SD Negeri 17 Taraweang"

PETUNJUK PENGISIAN

1. Mulai dengan bacaan *basmalah*
2. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran keberagaman budaya bangsa kelas IV SD
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum anda memebrikan penilaian
4. Melalui instrument ini anda dimohon memberikan penilain tentang media *scrapbook* pada pembelajaran keberagaman budaya kelas IV SD yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran
5. Anda dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran keragaman budaya bangsa kelas IV SD dengan keterangan :

   4 = Sangat Baik

   3 = Baik

   2 = Kurang

   1 = Sangat Kurang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Arwan

Kelas : VI A

Nomor Absen :

Asal Sekolah : SD 17 Tarowan

Apek Penilaian	Kriteria Penilain	Nilai				Saran
		4	3	2	1	
		SB	B	K	SK	
Ketertarikan	1. Tampilan media pembelajaran menarik	√				
	2. Media pembelajaran ini mudah digunakan	√				
	3. Petunjuk media pembelajran mudah dipahami	√				
	4. Kegiatan belajar lebih menyenangkan	√				
	5. Pemilihan warna pada media scrapbook menarik	√				
	6. Tata letak dan susuna huruf tepat	√				
	7. Kerapihan desain menarik	√				
Materi	8. Bentuk dan warna media menarik	√				
	9. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahamn keberagaman budaya	√				
	10. Media berisi materi yang menarik	√				
	11. Materi mudah dipelajari	√				
Bahasa	12. Bahasa dalam penyampaian mudah dipahami	√				
	13. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	√				
Total keseluruhan						

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw

RIWAYAT HIDUP



Mukarrama, Lahir Pada Tanggal 07 Agustus 2001 Di Labakkang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Anak kelima dari Bapak Arifin dan Ibu Sohra.

Riwayat pendidikan, Sekolah Dasar di SDN 34 Sapanjang, tahun 2007-2013, Sekolah Menengah Pertama di MTSN Pangkep tahun 2013-2016, Sekolah Menengah Atas di MAN Pangkep tahun 2016-2019. Pada tahun 2019 penulis terdaftar pada salah satu perguruan tinggi swasta jurusan pendidikan guru sekolah dasar STKIP Andi Matappa, dan alhamdulillah selesai tahun 2023.

Untuk mengembangkan akademik, penulis mengharapkan kerjasama, kritik, dan saran dari pembaca melalui alamat E-mail: *mukarramaarfin7@gmail.com*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vRLjLze-UAqclFwIO5eBDw